

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт музыкального и художественного образования
Кафедра художественного образования.

**Технология создания персонажей комикса средствами
компьютерной графики**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
Допущена к защите
Зав кафедры

Исполнитель:
Соловьев Павел Дмитриевич
Обучающийся группы дкг-15.01

дата

подпись

Научный руководитель:
Доцент кафедры художественного
образования
Кардашев Арсен Владимирович

Екатеринбург 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. АНАЛИЗ ПРОЕКТНОЙ СИТУАЦИИ.....	6
1.1 Предпроектный анализ.	6
1.2. Анализ графических аналогов.	22
1.3. Портрет потребителя	32
ГЛАВА II. ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ КОМИКСОВ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ.....	33
2.1 Этапы создания учебно-тематического комикса	33
2.2 Компьютерная графика и ее возможности в создании	44
комиксов.....	44
2.3. Описание проектной концепции учебно-тематического	45
комикса.....	45
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	47
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	48
ПРИЛОЖЕНИЕ	51

ВВЕДЕНИЕ

На данный момент времени множество взрослых и детей увлекаются комиксами. Как современный вид творчества, комиксы обретают все большую популярность среди молодежи за счет своих рисунков и сюжетов. Как упоминалось в источнике [5], образцы комиксов появились еще в XVII веке и первыми комиксами можно считать политические карикатуры Английского художника Уильяма Хогарта.

Сюжет большинства комиксов - это сюжет про супергероев, про то как человек обретает силу, берет на себя ответственность и переступая через себя спасает невинных людей. Детям нравится динамичная и яркая картинка в купе с щекочущим их нервы сюжетом. Однако для более взрослых представителей нашего общества есть и комиксы повествующие более глубокие и приближенные к реальности сюжеты.

Комикс совместил в себе картину и слово, став новым словом в литературе. Данный способ повествования интересует и детей, и взрослых.

Множество художников и дизайнеров пользуются данным форматом для рассказа своих историй. Благодаря этому создается и издается множество интересных, и разносторонних комиксов, что позволяет читателю узнавать множество новых вещей и расширять свой кругозор.

В 2012 году впервые появилось Русское издательство комиксов «BUBBLE» и выпустила 4 линейки своих комиксов: «Майор гром», «Бесобой», «Инок» и «Красная фурия». До этого были и другие студии: «Комикс арт» и «Азбука», которые переводили и издавали самые популярные зарубежные комиксы.

Из вышеперечисленного можно сделать вывод: комиксы достаточно популярны и в комбинации картинка плюс текст дают более эффективные результаты в запоминании информации. При правильном подборе стиля, проработке сюжета, персонажей и их дизайне можно создать хороший обучающий комикс для детей.

Целью выпускной квалификационной работы является систематизация технологии создания комиксов средствами компьютерной графики.

Объект выпускной квалификационной работы – создание комикса «OnlyBlack» Соловьева П.Д.

Предмет выпускной квалификационной работы – технология создания комикса средствами компьютерной графики.

Задачи, поставленные для достижения цели:

1. Изучение тематической литературы.
2. Анализ аналогов.
3. Изучение возможностей компьютерной графики в создании комиксов.
4. Разработка технологии создания комикса средствами компьютерной графики.
5. Создание комикса «Only Black»

Ключевые слова: КОМИКС, МАНГА, КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА, РИСОВАНИЕ, ПЕРСОНАЖИ, РАСКАДРОВКА.

Методы, используемые для достижения цели выпускной квалификационной работы:

- *теоретические:* анализ и изучение проектной ситуации и аналогов.
- *эмпирические:* эскизный поиск, разработка и визуализация графического решения комикса средствами компьютерной графики.

Практическая значимость проекта:

Разработка может использоваться в школах дополнительного образования для развития художественно-эстетического восприятия и художественных навыков.

В подготовки проекта использовались **программы:**

AdobePhotoshop

MangaStudio

MicrosoftWord

Планируемые результаты проекта – улучшение навыков в изобразительном искусстве обучающихся детских школ искусств.

Структура выпускной квалификационной работы: введение, две главы, заключение, библиографический список, приложение и три планшета 800х600мм.

Апробация материалов выпускной квалификационной работы проходила в рамках производственной (преддипломной) практики в МАУК ДО «ДШИ №5»

ГЛАВА I. АНАЛИЗ ПРОЕКТНОЙ СИТУАЦИИ

1.1 Предпроектный анализ

Длительное время иллюстрации действовали только в качестве дополнения к основному тексту, что также было связано с уровнем технологий - текст был намного проще для рукописного ввода, а затем и для типографского воспроизведения. В первой половине XIX века было опубликовано несколько работ, которые считаются основоположниками современного комикса.

Основоположниками комикса принято считать двух людей. Первым является английский карикатурист и художник Томас Роулэндсон. С 1812 по 1821 год были опубликованы его рассказы о докторе Синтаксисе (рис.1.1.1.). Вторым художником в истории происхождения комиксов является швейцарец РодольфТёпфер. Созданные им «Приключения мистера ОбадайОлдбаха» были опубликованы в 1833 году.

Следующий промежуток в истории комиксов связан с развитием полиграфического оборудования и технологий. Одним из таких значительных шагов является появление цветной печати. Принято считать, что первый цветной комикс был опубликован в самом конце XIX века Джозефом Пулитцером. Как издатель и редактор, он в основном уделял значительное внимание не только тексту, но и изображению. Естественно, разукрашенные изображения читателям понравились больше, чем черно-белые, поэтому эта концепция быстро распространилась по всему миру. В конце XIX - начале XX века стал популярным Желтый ребенок, или YellowKid (рис.1.1.2.).

Надо сказать, что практически сразу после появления в газетах рассказов такого формата они начали дифференцироваться по жанрам. Таким образом, рассказы РодольфаТёпфера были в основном связаны с

романтизмом, в то время как другие произведения предназначались для детского или семейного чтения.

В конце 19 - начале 20 века самой популярной формой комикса была газетная вставка, которая занимала несколько страниц. После этого сформировался внешний вид комикса - общий стиль рисунков, расположение реплик в бабле и так далее. В то же время издатели пытались найти наиболее удобную для читателей форму и наиболее приемлемый формат.

Этот процесс происходил по всему миру, так как комиксами увлекались не только читатели Соединенных Штатов. Однако именно американская компания первой выпустила книгу в формате знакомого нам покетбука. Эта компания Cupples & Leon.

С 1933 года, Eastern Color выпустила «Funnies on Parade», «Famous Funnies» (Рис. 1.1.3) и так далее. Значение этой типографии в формировании комиксов действительно велико. В частности, в 1929 году ей удалось улучшить процессы печати, благодаря чему все больше газет - ее клиенты перешли с черно-белых комиксов на цветные. В 1932-33 годах, с представлением «Eastern Color», наличие черно-белого комикса в ежедневной газете и цвет в воскресенье становится золотым стандартом.

Еще одной популярной идеей является многократное складывание большого печатного листа с тем, чтобы подготовить 64-страничную книгу в формате буклета, которая должна была продаваться детям через газетные киоски в цену 10 центов. И этот эксперимент, проведенный в 1933 году, оказался более чем успешным.

После успеха 1933 года комиксы взлетели до пика популярности - The Funnies, Funnies on Parade, Famous Funnies и другие издания с похожими названиями пользовались любовью и уважением публики. Особый интерес представляет серия «New Fun», опубликованная в 1935 году. Она принадлежала National Allied Productions.

Позже этот сериал стал известен как Adventure Comics, а сама компания как DC Comics. За эти три года National Allied Productions сформировали у

издателей тенденцию меньше перепечатывать уже опубликованные истории и создавать как новые истории, так и новых героев.

Позже, в 1937 году выходит новый сериал «Detective Comics» (Рис. 2.1.4) в National Allied Productions. Он стала первым тематическим комическим сериалом. В июне 1938 года выходит еще один сериал - комиксы, в котором появляется Супермен.

Год спустя в сериале «Detective Comics» появляется еще один тип супергероя - «Бэтмен». Концепция героя, наделенная супервозможностями, пришлась по вкусу публике - таких персонажей становилось все больше и больше.

Особенностью комикса о Фантастической четверке - как и последующих работ Marvel - были более сложные характеры персонажей. Персонажи перестали быть только хорошими или только плохими, у них возникают сомнения, страхи и другие чувства и эмоции, свойственные реальным людям. Кроме того, за этот период изменился подход к сюжетам - они также приобрели большую глубину.

Из-за этого аудитория все больше расширялась, и больше людей интересовались комиксами Marvel. Первый герой, ориентированный на более возрастных читателей, это Человек-паук, который сам переживает переходный период и все связанные с ним проблемы. Движение к молодежной аудитории не только сделало публикацию более популярной, но и создало вектор для развития комиксов по всему миру.

Кроме того, усложнение персонажей, а также сюжет конкретной истории и вселенных в целом, связано историками и с повышением уровня образования в Соединенных Штатах, в это время - аудитория стала более искушенной и потребовал более качественный продукт. Таким образом, на развитие комиксов существенное влияние оказало развитие общества. Космическая гонка, семимильный технический прогресс, дальнейшее развитие атомной отрасли, прорывы в науке обеспечили интерес к различным мутациям и техническим навыкам героев и их врагов, наличие

высокотехнологичных гаджетов с обеих сторон и так далее. Сейчас супергерои чаще всего получают супер-способности в результате научных экспериментов или других научно обоснованных вмешательств. Однако некоторые исследователи истории комиксов, напротив, отмечают, что на фоне быстрого прогресса среди аудитории возрос интерес к магии как к ненаучному компоненту предметов. Один из самых известных магических героев появился в 1963 году -это доктор Стрэндж.

Конечно, в то время продавались не только Marvel и DC, хотя популярность других компаний была заметно ниже. Напомним, в частности, о DellPublishing. Его дочерняя компания DellComics опубликовала комиксы, где главными героями были такие классические персонажи, как Дракула и Франкенштейн - только в интерпретации супергероя. DellComics также создала комикс - интерпретацию известных в то время телесериалов, таких как Сумеречная зона. Его жанр сложно описать одним словом - это ужас, мистика, фэнтези и фантастика. Такая комбинация лучше всего подходит для создания комиксов.

Если Marvel двигался в направлении увеличения возраста своей аудитории, то некоторые издатели, ранее публиковавшие комиксы о супергероях, шли в противоположном направлении. В связи с появлением цензуры и кодекса они переориентировались на очень молодых читателей. Например, были комиксы о Волшебнике страны Оз и о Гуфи за авторством Уолта Диснея.

Как и комиксы предыдущих эпох, издания не могли содержать упоминаний о реальной жизни. В это время на передний план вышли популярные темы экологии, коррупции, политического беззакония, а также борьбы с вредными пристрастиями, прежде всего алкоголем и наркотиками. Комиксы поднимали вопросы расизма и угнетения национальных меньшинств, в результате чего появились герои с небелой кожей. Все это довольно взрослые проблемы, которые вряд ли отразятся в произведениях для детей.

Другим важным событием является пересмотр Кодекса комиксов. Во-первых, упоминание о наркотиках было разрешено. Во-вторых, круг сверхъестественных существ, которых можно было ввести в сюжет, расширился, благодаря чему оборотни и вампиры вернулись в комиксы. Кроме того, сцены, где подразумевалось насилие, перестали ограничиваться уровнем детей.

Эти два фактора повлияли на расширение жанровой палитры - она восстановила такие жанры, как ужасы или мистические истории. В течение нескольких лет они были вполне приличным конкурентами историям о супергероях.

С середины 1980-х до начала 2000-х годов можно выделить комикс «Бэтмен. Возвращение Темного Рыцаря» (Batman: The Dark Knight Returns). Это название показывает, что в это время авторы и издатели стали уделять больше внимания разработке антигероев и суперзлодеев.

Эта тенденция началась в середине 70-х годов, когда у Marvel появился Каратель, но его развитие пришло в конце тысячелетия. Если раньше персонажи были однозначно положительными или однозначно отрицательными, то теперь варианты стали разнообразнее.

Одной 90-ых является более широкое использование компьютерных технологий и расширение возможностей печати. Например, комиксы начали делать на компьютере, а в печатных изданиях использовались такие печатные технологии, как флуоресцентная или голографическая печать.



Рис. 1.1.1 «Доктор Синтаксис» за авторством Томаса Роуледсона

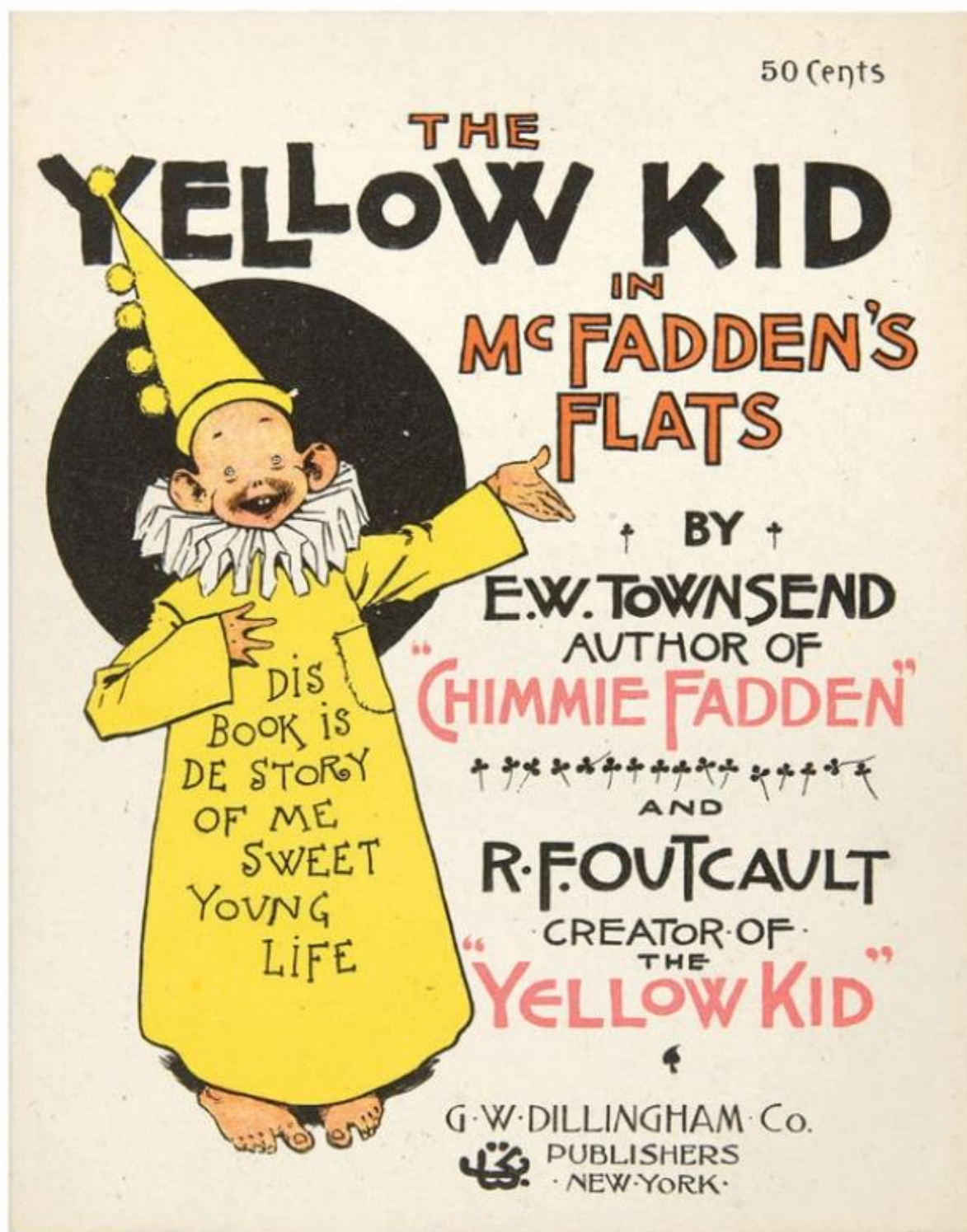


Рис. 1.1.2. Обложка журнала «TheYellowKid»

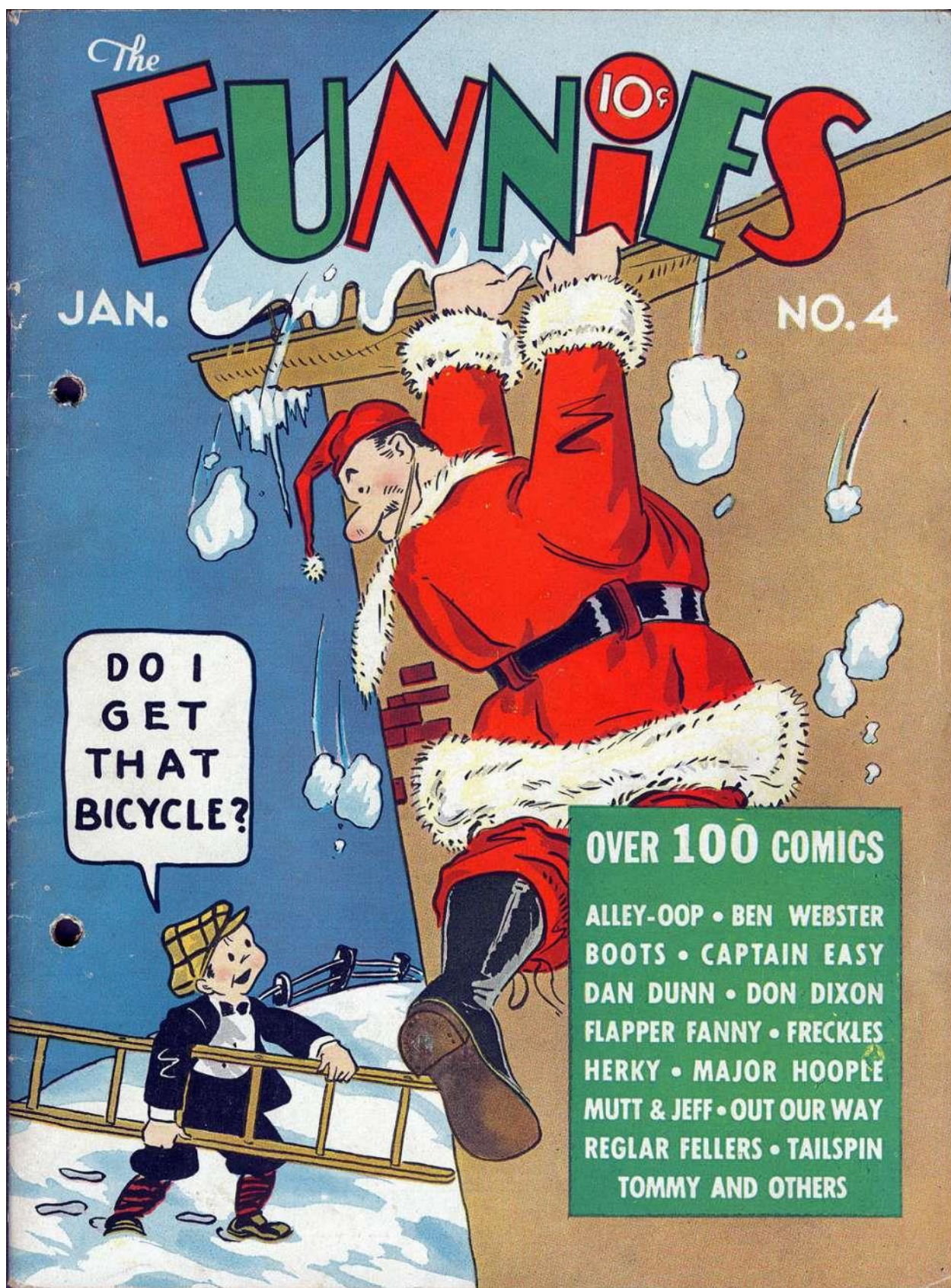


Рис. 1.1.3 Обложка «the Funnies»

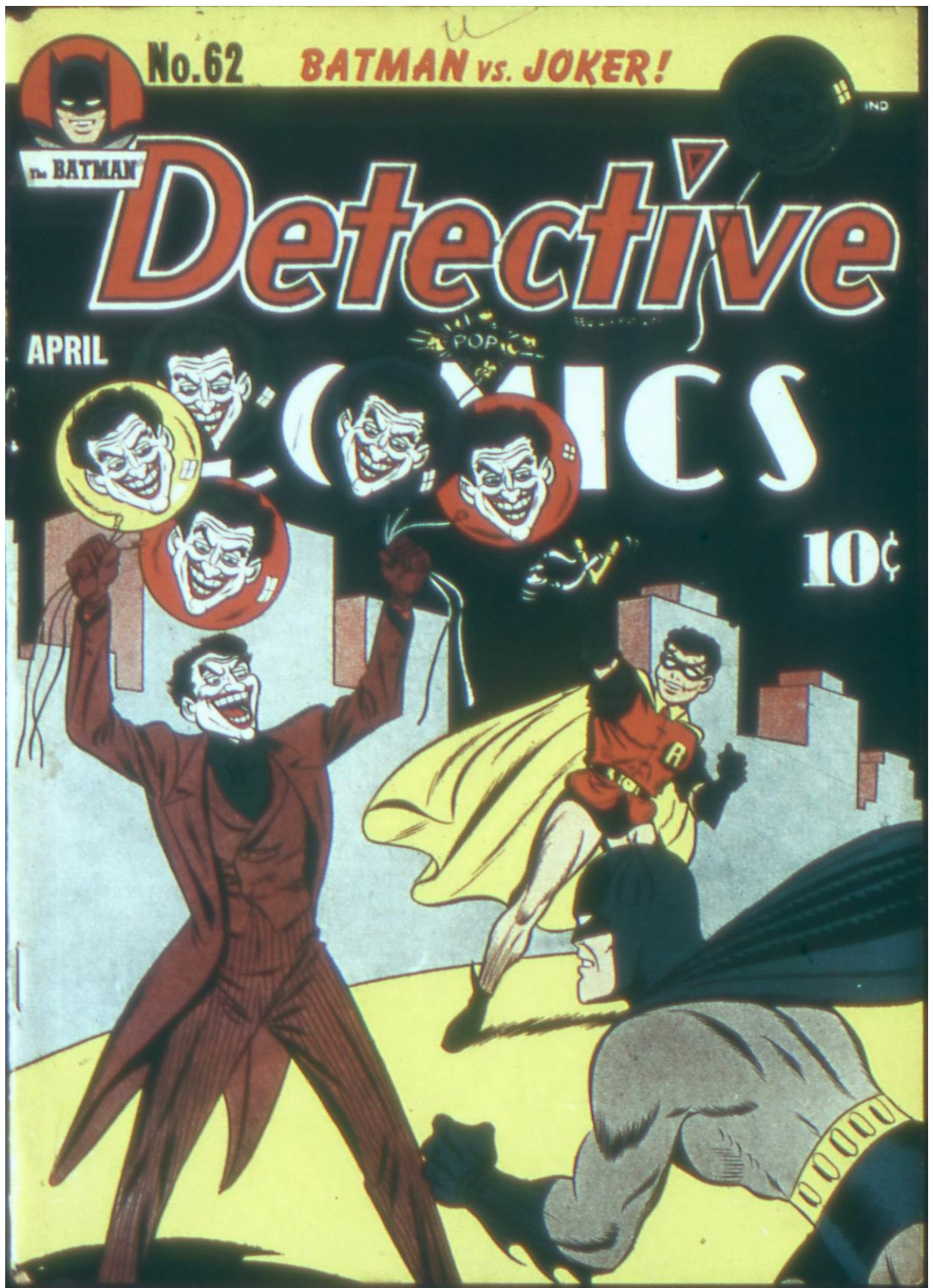


Рис. 1.1.4.Обложка «Detectivecomics»

У комиксов, как у книг есть жанры и авторам, следуя за новейшими тенденциями нужно уметь работать в любом жанре. Зная правила жанра, куда легче придумывать сюжет и историю, но для этого нужно изучать аналоги в виде литературы того же жанра.

Жанры:

Военная тематика(рис.1.2.1.) – жанр в котором появился один из самых известных супергероев – капитан Америка. Жанр сам по себе требует высокой реалистичности, так как с армейским бытом знакомо достаточное количество людей что бы из-за плохих и не логичных не состыковок потерять интерес к произведению.

Особенности:

1. Сюжет строится на реальных и вымышленных событиях.
2. Историческая достоверность способам введения боя.
3. Персонажи и их окружение приближены к военному быту.
4. Внимание уделяется самой битве или персонажу.

Научная фантастика(рис 1.2.2.) – Из этого жанра появилось огромное множество героев, например, зеленый фонарь или стражи галактики. Здесь авторы стараются показать будущее каким оно может быть. Популярность жанр приобрел в XX веке благодаря росту влияния науки на развитие технологий и общества.

Особенности:

1. Научная достоверность
2. В основе сюжета лежит технология или научное допущение
3. Действие разворачивается в будущем, или альтернативном настоящем
4. Конфликт идет возле социальных, политических или научных проблем

Криминал(рис 1.2.3.) – самым узнаваемым героем в этом жанре можно считать Бэтмена. С этим жанром у издателей были проблемы так как для публикации нужно иметь значок, который говорил, что комикс годится для

всех возрастов. В связи с этим нельзя было показывать преступность как нечто привлекательное, а злодей всегда должен быть задержан. Как с военной тематикой в криминальном жанре или его еще можно назвать детективным, нужно быть максимально достоверным в ситуациях и в персонажах.

Особенности:

1. Продумывание образа героя, преступления подстраиваемого под него

2. Герой нарушает закон, либо расследует данное преступление

3. Факты. Не должно быть вопросов о том, как было совершено преступление

4. Обыденность

Романтика(рис 1.2.4.) – на данный момент - это самый распространённый жанр, и является частью других жанров или если быть точнее – сюжетных линий. Самой популярной любовной веткой можно считать любовь Человека-паука и Мерри Джейн, Супермена и Лоис Лейн.

Особенности:

1. Наличие ярких и эмоциональных переживаний

2. Возможное наличие эротических сцен

3. Соответствие выбранной эпохе

4. Happyend

Ужасы (Рис 1.2.5.) – популярным в ужасах на территории России можно считать Джона Константина или Хеллбоя благодаря своим фильмам. Этот жанр повествует про всякого рода нечисть и пара-нормальную активность.

Особенности:

1. Наличие фактов о нечисти из сюжета

2. Наличие тайны и мистики

3. Интересные и яркие сцены как герои борются за жизнь

4. Выраженный трагизм

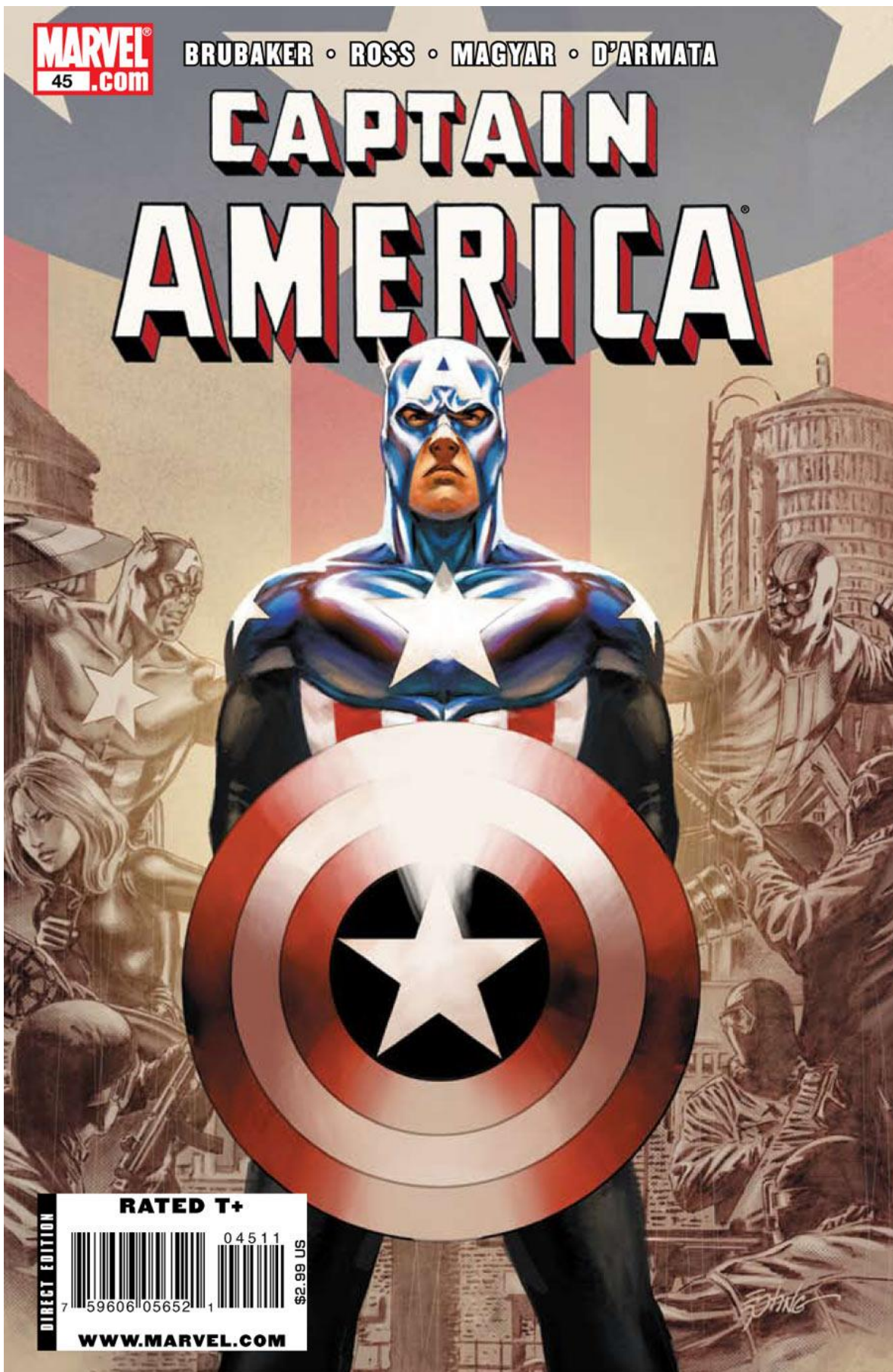


рис.2.2.1.Военная тематика



рис. 2.2.2. Научная фантастика



Рис.2.2.3.Криминал



Рис.2.2.4.Романтика



Garth Ennis
Steve Dillon
William Simpson
Peter Snejbjerg

VERTIGO

RAKE AT THE
GATES OF HELL

Рис.2.2.5.Ужасы

1.2. Анализ графических аналогов

Из аналогов были проанализированы следующие комиксы:

Серия комиксов «Образовательная манга» - это японская манга для детей младшего и среднего школьного возраста. Выпускается в России с 2011 года по настоящее время издательством «ДМК пресс.». Данная манга не заменяет учебники, а призвана просто, понятно и с юмором объяснить базовые понятия в той или иной области образования. Существуют комиксы на разные темы: математика, социология, физика и квантовая физика. (Рис.1.1.1, Рис 1.1.2)

«Понимание комикса» (1993г.). Автор Скотт Макклауд рассказывает и раскрывает принципы создания, смысле, сути и потенциале комиксов. Эта книга была переведена на 16 языков, цитировалась в различных учебниках, а идеи, высказанные в этой книге, нашли свое отражение во многих других областях, в том числе гейм-дизайне, анимации, веб-разработке и дизайне интерфейсов. (Рис.1.1.3 Рис.1.1.4)

«Создание комикса» (2006г.). Книга содержит в себе семь глав и сотни примеров изобразительного языка комиксов. Рассчитанная на начинающего автора комиксов, книга последовательно рассказывает о том, чем является комикс вообще, на каких принципах строится повествование, какими приемами пользуются авторы комиксов, рассказывая свои истории.

Книга, представляющая собой также комикс, постепенно вводит читателя в курс дела. Автор рассказывает, как о графической составляющей любого комикса, так и о текстовом его наполнении. Поясняет важность баланса между ними, раскрывает особенности этого удивительного мира.

Задеты и технические особенности создания комиксов. Из книги можно почерпнуть знания о том, что кроме опыта и мышления нужно применить для того, чтобы получилось законченное произведение. Какими, средствами необходимо или, желательно пользоваться при создании комикса. (Рис.1.1.5. Рис.1.1.6.)

В качестве примера веб-комиксов можно привести художника RandoWis.

У этого автора небольшие странички на 3-4 фрейма рассказывающие о повседневной жизни персонажа Rando и друзей. Также автор выпускает сюжетный комикс «WeliveinanM.M.O?!», где рассказывается о своих любимившихся персонажах, живущих в Онлайн ММО РПГ. (Рис.1.1.7. Рис.1.1.8.)

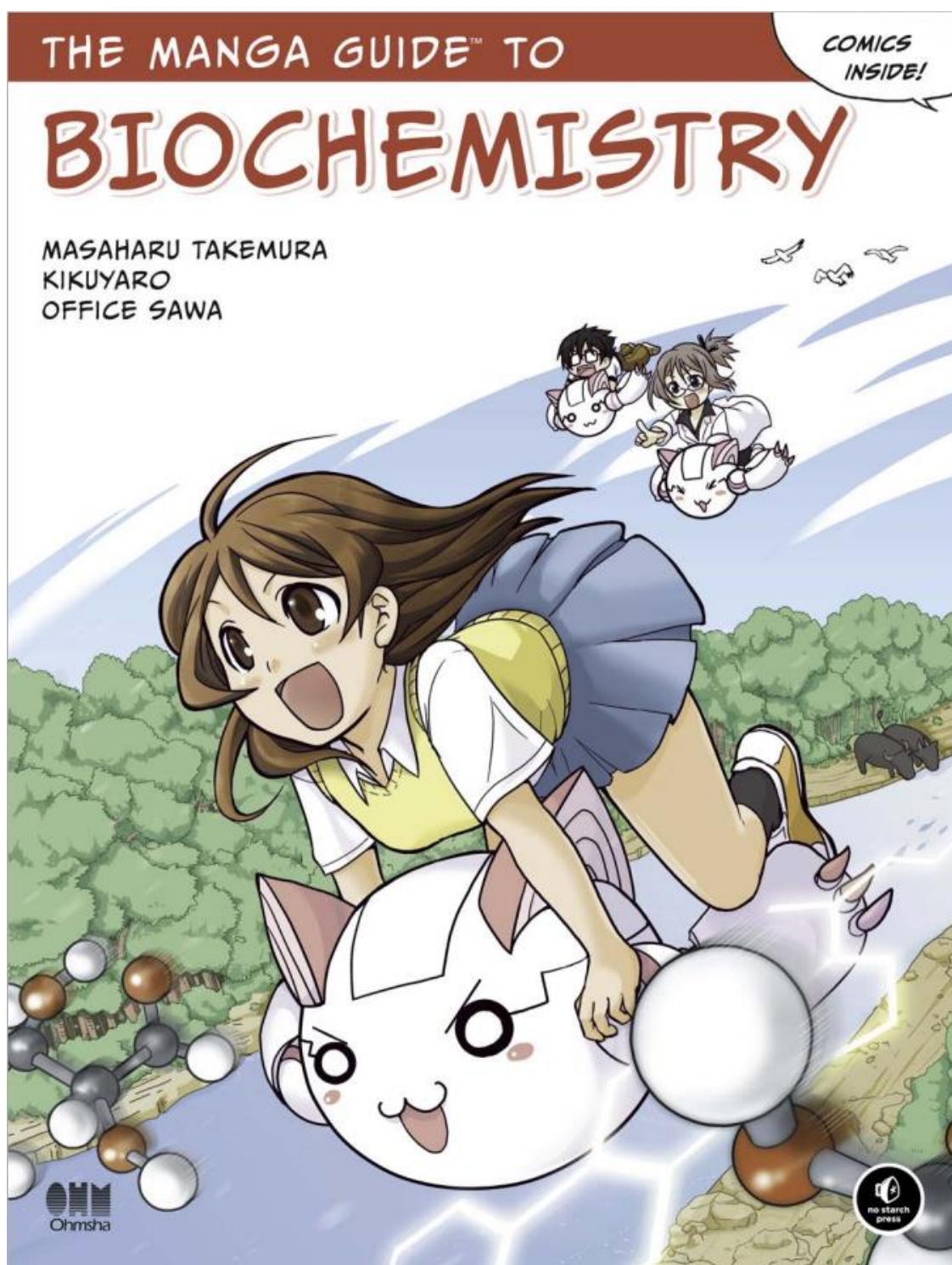


Рис. 1.1.1. Обложка манги Масахару Такэмуры
«Занимательная биохимия»

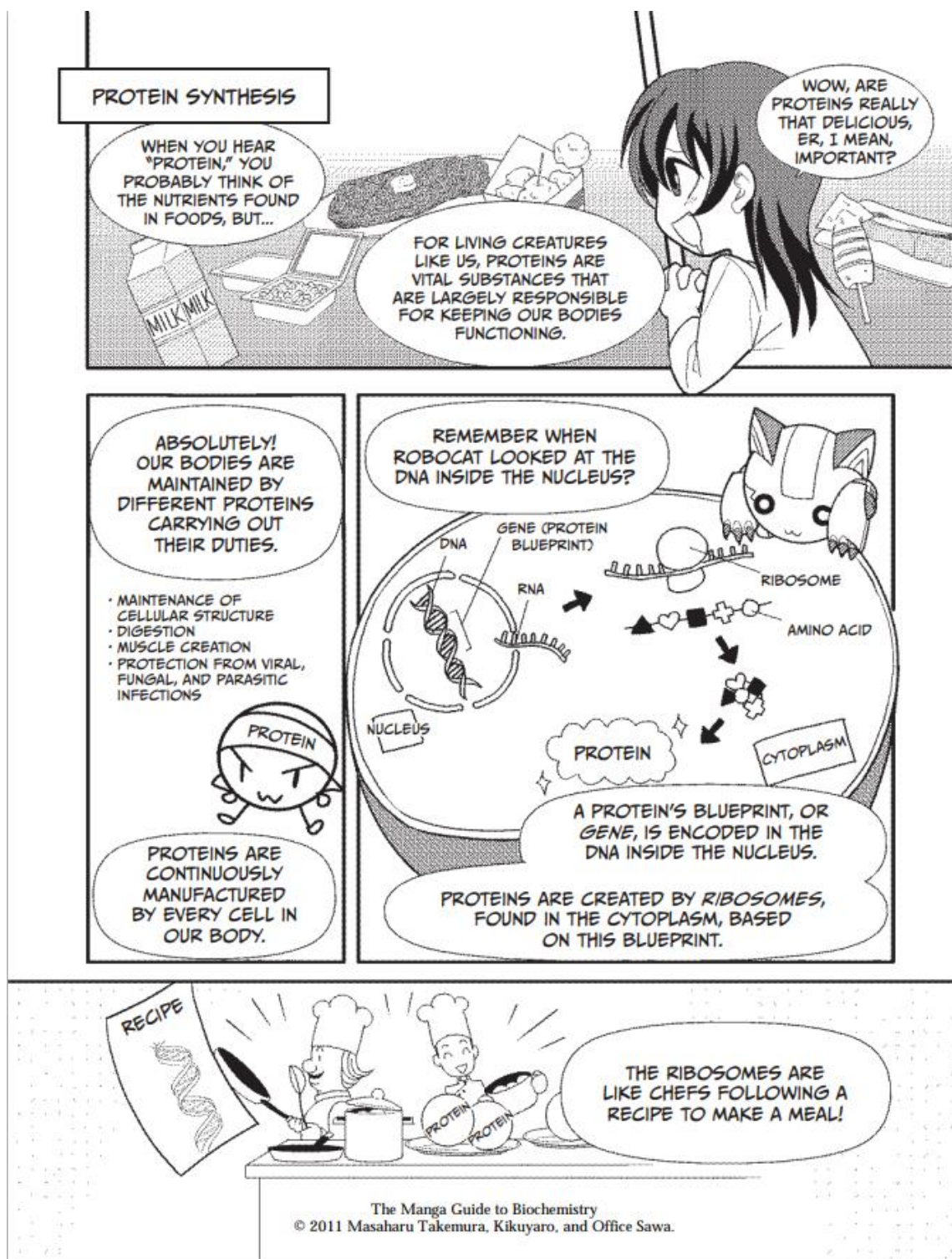
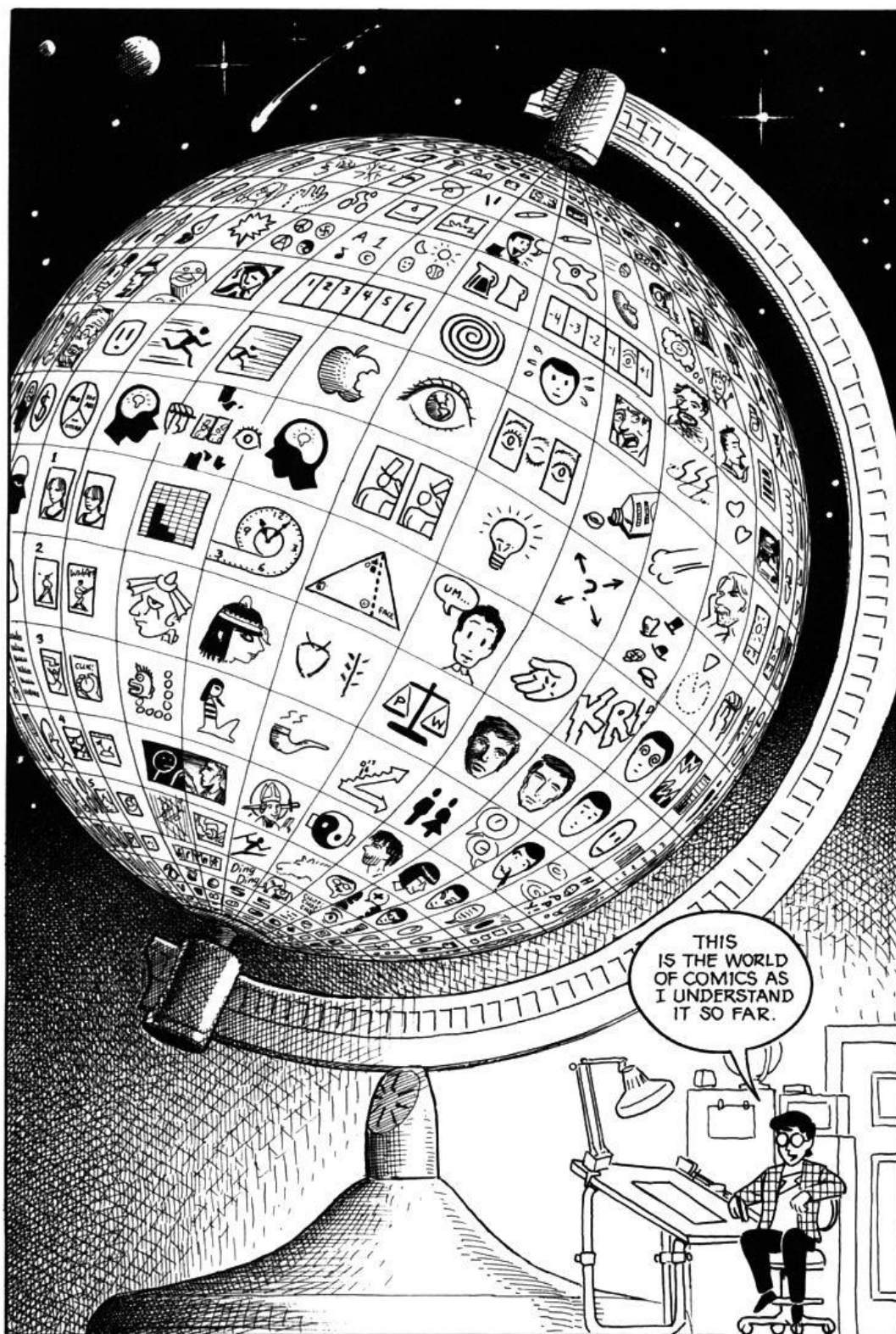


Рис. 1.1.2. Иллюстрация из манги Масахару Такэмуры
«Занимательная биохимия»



Рис.1.1.3. Обложка из комикса Скотта Макклауда
«Понимание комикса»



214

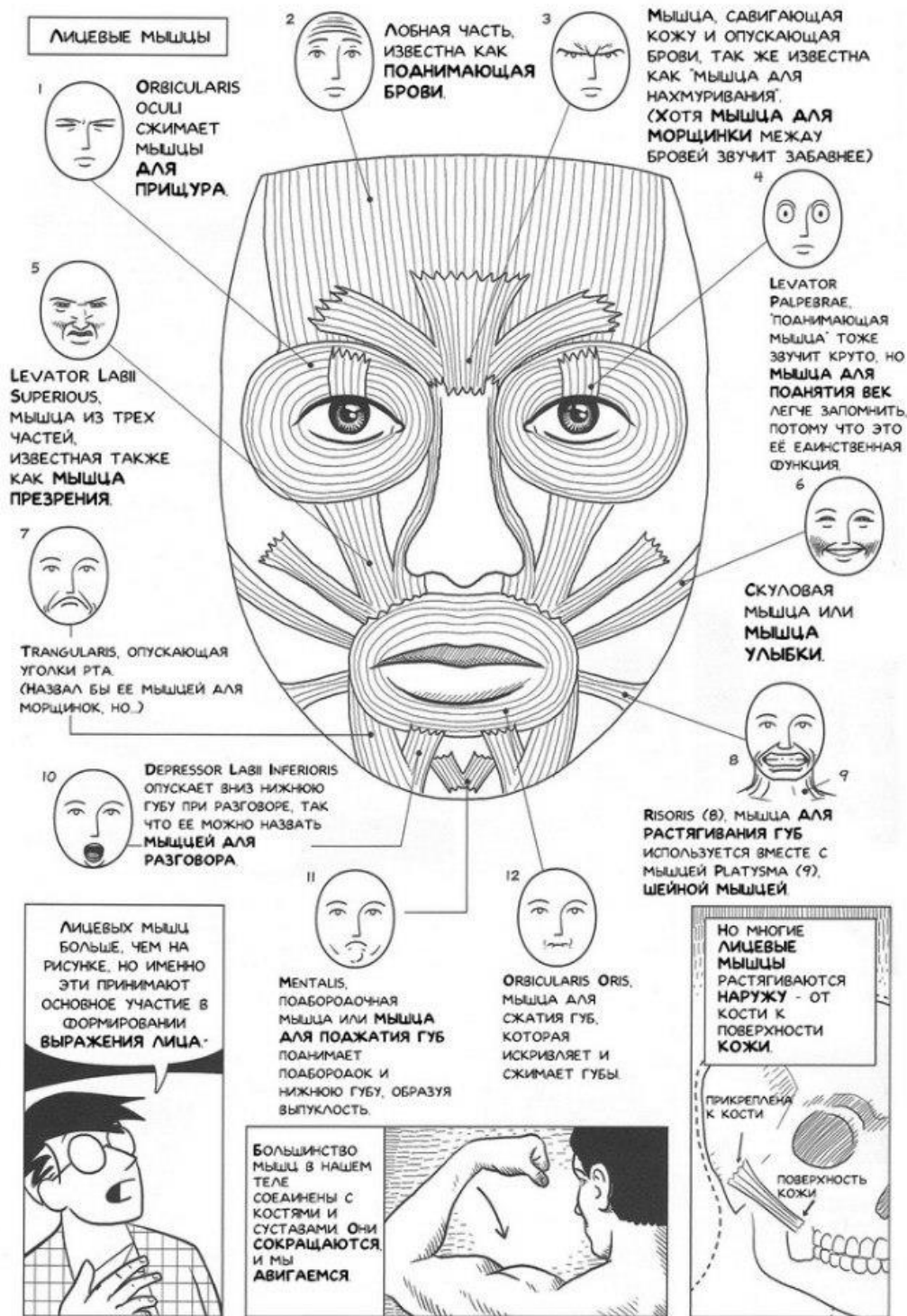
Рис.1.1.4. Страница из комикса Скотта Макклауда
«Понимание комикса»

СОЗДАНИЕ КОМИКСА

КАК РАССКАЗАТЬ ИСТОРИЮ В КОМИКСАХ, МАНГЕ И ГРАФИЧЕСКИХ РОМАНАХ



Рис.1.1.5. Обложка из комикса Скотта Макклауда
«Создание комикса»



ЭТИ 12 ИЗ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ КНИГИ ГЭРИ ФЭЙНА, ХОТЯ НЕКОТОРЫЕ НАЗВАНИЯ Я ЧУТЬ-ЧУТЬ ИЗМЕНИЛ (ПРИМ. АВТОРА).

92

Рис.1.1.6. Страница из комикса Скотта Макклауда
«Создание комикса»



Рис.1.1.7. Веб-комикс автора RandoWis.

1.3. Портрет потребителя

На данный момент комикс представляет собой широкое и популярное направление в искусстве. Его аудитория – это люди всех возрастов. Не смотря на то, что подростки и взрослые увлекаются комиксами, основными потребителями являются дети.

Изучив вопрос, можно сделать вывод: дети, у которых проблемы с литературой, начинают активнее читать комиксы. Они не любят читать сплошной текст, но любят красочные картинки и с удовольствием смотрят мультфильмы. На данный момент это проблема не только в нашей стране. В подобных случаях комикс является отличным способом привлечь ребенка к чтению. По многим известным нам вселенным, например, звездные воины, существуют и книги, и комиксы. Ребенок, который не любит книги пойдет читать комиксы, но сюжет в комиксах и картинка, только разогревают интерес к данной вселенной, после чего он пойдет читать книгу.

В Японии, например, как говорилось ранее есть линейка комиксов «Образовательная манга» которая весело и увлекательно вовлекает детей в процесс обучения. Дети изучают историю и героев комикса с помощью картинок, и текста, расширяя свой словарный запас, развивая креативное мышление. Благодаря сочетанию картины и текста, дети учатся постановке вопроса и делать логические выводы. Зачастую картина способна рассказать и показать больше чем текст.

Кинематографичность, легко читаемый текст и незамысловатый рисунок делают комикс популярным среди детей стимулируя интерес к чтению и улучшению воображения.

ГЛАВА II. ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ КОМИКСОВ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

2.1 Этапы создания учебно-тематического комикса

Не смотря на то что в основе любого комикса лежат сценарий и идея, начинается он как правило с подготовки к процессу разработки. Всегда нужно организовывать свой процесс рисования для максимальной эффективности. Так же не стоит забывать и про психологическую подготовку к дальнейшей работе.

Этапы работы:

1. Подготовка к работе.
2. Подборка тематической литературы, создание сценария
3. Адаптация текста под комикс
4. Создание концепции
5. Создание сюжета
6. Переписка сюжета в сценарий
7. Создание персонажей
8. Скетчинг (скетчи, раскадровки, расположение фреймов и диалоговых пузырей, компоновка)
9. Лайн арт
10. Работа с текстом
11. Подготовительные работы к публикации

Подготовка к творческому процессу - это организация своего рабочего пространства. Грамотная организация места способна увеличить эффективность работы художника путем мотивации и вовлечения в процесс, а уборка и проветривания помещения способствует длительности умственной деятельности.

Организационная подготовка. У художника всегда должно быть место для хранения материалов по комиксу. Например: жесткий диск, папка,

флэшка или облачное хранилище. Из рабочих папок, можно выделить ряд необходимых:

«**Рисунки**» - общая папка для всех своих работ, включая те которые не относятся к комиксу.

«**Исходники**» - для хранения фотографий или сканов набросков или рисунков по комиксу сделанные на бумаге.

«**Рабочие файлы**» - для программных файлов по типу .psd; .cdr; и так далее.

«**Комиксы**» - для хранения комиксов, можно сделать подпапки для разных жанров или в принципе под каждый комикс.

«**Арты**» - можно назвать это папкой для-арт бука. Здесь хранятся все работы по комиксу, которые не войдут в него под конец.

«**Архив**» - готовые страницы или готовые комиксы.

«**Вдохновение**» - папка для хранения вдохновляющих материалов.

«**Программы**» - в этой папке хранятся программы нужные для работы над комиксом.

«**Лор**» - все текстовые документы в которых содержится история мира, заметки, сценарий, описание персонаже и тому подобное.

«**Скетчи**» - папка для скетчей и зарисовок.

«**Референсы**» - фото и материалы визуальной библиотеки. (природа, архитектура, животные)

«**Тьюториалы**» - папка для хранения уроков по рисованию и работе в программах.

«**Разное**» - не подходящие для других папок файлы.

Графический редактор нужен для создания комикса на компьютере и их количество достаточно велик, но рассмотрим мы ряд популярных программ.

- * Adobe Photoshop

- * Paint Tool SAI

- * Manga Studio

- * Gimp
- * CorelPainter
- * Paint.NET

Пусть Pain.NET и не обладает таким огромным инструментарием как AdobePhotoshop, но вполне подходит для создания набросков или концепт артов. Множество художников для своих артов используют несколько программ, таким образом можно сделать рисунок и в Paint.NETа потом отредактировать его в AdobePhotoshop. Поскольку мы рисуем комикс то лучше его делать в программе MangaStudio. Данная программа имеет в себе встроенные фреймы и диалоговые пузыри, что бы начинающим художникам было легче создавать комиксы в начале своего пути. Но данная программа не зря называется MangaStudio, из-за того, что в Японии мангу рисуют преимущественно в черном-белой палитре, то лучше всего доверить расцветку AdobePhotoshopтак как в этом редакторе больше возможностей для работы с цветом.

Для сбора полезной информации и материалов, художнику в помощь пойдут **онлайн ресурсы**. Может помочь, как и обычный поисковик, так и специальные сайты где другие художники выкладывают свои работы.

Название популярных ресурсов, которые пригодятся художнику для сбора референсов и туториалов:

- * DeviantArt.com – платформа для художников, косплееров, фотографов и прочих;
- * Pintrest.ru - платформа для художников, косплееров, фотографов и прочих.В отличии от DeviantArtздесь можно создавать отдельные папки и хранить в них нужные картинки. Например, папка туториалы с уроками;
- * ArtStation.com – крупнейшая платформа для художников, но в основном для дизайнеров;
- * Acomics.ru–русскоязычная площадка где публикуются авторские веб-комиксы;

Для более удобного использования интернет ресурсов, некоторые художники создают отдельные почтовые ящики для доступа ко многим сервисам и сайтам. Иногда художники устанавливают себе отдельный браузер для хранения нужных для работы закладок.

Создания графика работы важная часть подготовки к работе над комиксом. Нужно правильно планировать время, особенно если вы рисуете комикс для периодического издания, ведь у них всегда есть сроки сдачи, нарушение которых может привести к разладу темпа в работе.

Данные приемы подготовки не всем художникам подходят по вкусу, но они могут помочь в достижении прогресса и лучше разбираться в технической составляющей этого процесса.

Как заканчивается подготовка к работе, можно заняться не посредственно созданием комикса. Следует уделить внимание идее комикса. **Идея** – это образ или ситуация возникшая в нашем воображении, и работа заключается в визуальном воплощении этого образа. С идеи начинаются множество работ, будь то комикс или кино. Зарождается же идея от просмотра или созерцания чего-либо: кино, картины, музыка и даже очередь в магазине. Анализ других идей, исследование мира и формулировка приводит к созданию неповторимой и уникальной концепции.

Дальше идет **сюжет** и **концепция**. Концепция – это мир в котором происходит действие и живут персонажи. Сюжет – конкретная история которая происходит с персонажами.

Ни один комикс, фильм, сериал и мультфильм не может обойтись без **сценария**. История в разных комиксах развивается по-разному, где-то более быстрый темп повествования, а где-то наоборот. Поэтому плохо проработанная история не будет востребована. Правда могут быть исключения, когда недосказанная информация вызывают у читателя ряд вопросов, на которые они не получают ответы. И их фантазия из-за недосказанности начинает работать и придумывать теории, а что если? Эти иногда специальные недосказанности хорошо работают если подогреть

интерес писателя к данному вопросу небольшими упоминаниями или дополнением.

Следует помнить, что сценарий, не книга. Для примера можно взять театральный сценарий. В отличие от книги, в сценарии не должно быть полного описания местности, должны быть диалоги и краткие вписки с кратким описанием действия персонажа.

Главным плюсом сценария в создании комикса можно считать возможность исправить текст и диалоги, ничего не перерисовывая. Благодаря уменьшению нагрузки на художника, позволяет более качественно продумать сюжет и диалоги и более эффективно все изобразить в будущем. Из минусов можно выделить не известность объема комикса в конце. И писательский опыт может быть не у всех художников.

Как и любое литературное произведение комикс имеет структуру повествования:

Завязка – провоцирует действие сюжета и знакомит нас с миром и персонажами.

Столкновение – продолжение сюжета и усложнение ситуации.

Развязка – завершение повествования и подведение итогов.

Это классическая структура повествования, но в зависимости от требований, структура может меняться, распределяться и подаваться в разных пропорциях.

Разработка персонажей. Это очень важный этап при создании комикса так как читателю будет не интересно следить за скучным и не примечательным персонажем. При создании персонажа следует узнать – есть ли у художника виртуальный образ персонажа. Ситуация делится на 2 типа:

1. Надо придумать персонажа, чтобы ввести его в историю;
2. Ввести в историю уже существующий образ персонажа;

В первой ситуации придумывание персонажа может быть усложнено. В этом случае нужно постараться полюбить новую личность чтобы избежать проблем с работой над ним.

Проблема еще может возникнуть в отсутствии виртуального образа, в такие случаи авторы обращаются к творчеству своих коллег чтобы получить основу для своего персонажа.

В данном комиксе, персонажи существовали еще с 2012-2014 года и уже не в первый раз появляются от руки автора. Единственная сложность была в прописывании персонажей, с которыми работ было меньше всего или же в принципе этот комикс их первое появление.

Когда основа для персонажа готова, нужно определиться как дальше развивать героя. Сперва прописать ему характер. Делается это достаточно просто, проанализировав свой характер и окружающих вас людей чтобы в итоге создать отдельную линию поведения персонажа в тех или иных ситуациях.

Ключевыми моментами при анализе персонажа являются:

- * Описание поведения персонажа в тех или иных ситуациях.
- * Описание его эмоций, мыслей и привычек.
- * Продумывание ситуаций с персонажем.

* После того как у вас сложится отточенный образ вашего героя следует разобраться с тем почему он себя так ведет и его мотивация. Для этого нам потребуется создать внешность нашему персонажу:

Пол персонажа и окружающая среда – нужно решить какие черты характера присущи полу вашего героя и в каких условиях он рос и живет.

Дата рождения и период его рождения – важный аспект для комикса требующей большей реалистичности.

Возраст персонажа – от возраста зависит характер персонажа и смена характера.

Рост и вес персонажа – этот пункт не особо важен в данном комиксе, однако ему следует уделить внимание, если комикс карикатурный.

Телосложение и рост – сюда входят тело персонажа и детали, влияющие на его повседневную жизнь.

Имя и история – компиляция всей выше перечисленной информации.

Когда теоретическое создание персонажа завершено, можно приступать и к практической деятельности.

В данной работе исследуются компьютерные технологии, так что начало работы происходит на персональном компьютере в специальных программах и при помощи специального оборудования.

В реальном мире отличить человека можно по голосу, походке, росту и так далее, в комиксах эта роль достается внешности персонажа, а важным в опознавании персонажа становится его голова и лицо.

При создании головы необходимо:

1. Подбор формы головы и лица;
2. Выбор прически;
3. Положение носа и рта;
4. Выбор глаз;

Так же нужно провести упражнение, называемое «карта эмоций». Персонаж должен быть изображен с разными эмоциями при этом стиль не должен меняться.

Аксессуары на одежде персонажа помогают ему выделиться среди остальных и придают ему уникальность и некую узнаваемость.

Важным аспектом является общение и взаимодействие персонажей в комиксе.

Для начала работы над персонажем нужно определиться с возрастом аудитории. У комиксов для маленьких детей больше преобладают простые формы, мультяшная рисовка и яркие краски. Для подросткового и взрослого преобладает реалистичная рисовка и местами гипертрофированная мускулатура. Если художник работает с заказчиком, который уже определился с аудиторией, то работать становится проще.

На дизайн персонажа напрямую влияет среда и окружение где он будет находиться. Что бы понять хороший ли у вас получается дизайн нужно проанализировать удачных персонажей, понять почему они так понравились публике. Найти материал не проблема так как он находится вокруг нас: игра

на компьютер или мобильный, реклама по телевизору или на рекламных щитах.

Ваш персонаж не является единственным в той или иной тематике, поэтому нужно постараться продумать ваш дизайн и сделать его максимально привлекательным в визуальном плане что бы он понравился большому количеству людей.

Описание персонажа заключается не только в его предыстории, но и стиле линии обводки. Это помогает передать его характер. Так же художники преувеличивают характеристики своего героя для все той же передачи характера.

Так же важной частью разработки дизайна является работа над цветом. Особое внимание нужно уделять если палитра героя связанна с палитрой самого комикса.

В комиксах главной составляющей персонажа является его личность. Персонаж всегда должен быть интересным, а не просто ужасным злодеем. Также личность персонажа можно проследить в том, как он был нарисован.

Эмоции персонажа играют не мало важную роль так как именно через его реакции и эмоции говорят нам о персонаже. Они могут быть ироничными или гипертрофированными.

У персонажа должна быть цель или мечта которые будут мотивировать героя идти вперед, тем самым двигая сюжет. Чем больше мечта и чем большей харизмой обладает герой, тем интереснее наблюдать за историей.

Для закрепления правдоподобности персонажа, следует создать правильное окружение. Кем является герой, чего он добьётся, все имеет смысл при помощи условий окружения.

Главным навыком для создания комикса – это знание анатомии. Зная анатомию ее можно свободно трансформировать под любой нужный стиль рисовки. Также главными навыками являются знания света, тени, и

архитектуры, но с архитектурой все не так однозначно из-за того, что в некоторых комиксах ее используют для условного обозначения.

После создания сценария и персонажей, начинается создание раскадровки.

Раскадровка – это схематический набросок сценария. Сам прием пришел из анимации, но все равно помогает многим авторам.

Даже несмотря на то, что сценарий уже создан, его перечитывают внимательно и не раз в поисках не состыковок или ляпов. Ведь даже если вы и есть автор сценария это не гарантирует что вы что ни будь пропустили, ведь из-за долгой работы над одним и тем же проектом люди становятся невнимательными и нужно делать передышки. Но многократно сценарий читают не только ради поиска ошибок, но и для более лучшего ознакомления с историей и начать работать над раскадровкой.

Работа над раскадровкой помогает составить и понять размер будущего комикса. Большое внимание следует уделить компоновке раскадровки, здесь понимается положение персонажей и диалоговых окон, так как при работе можно что-нибудь упустить.

Перед началом работы стоит определиться с размером страниц, особенно если вы работаете с заказчиком. Разрешение как правило выставляют больше нужного. Так делают на случай если ваш комикс будет издаваться в печатном варианте.

Стоит определиться с форматом страниц. В первую очередь формат зависит от самого художника и его предпочтений, но стоит упомянуть про обще принятые стандарты:

Страница – классический формат 1х1.4, таким пользуется большинство издателей комиксов.

Стрип – расположенные в горизонтальный ряд фреймы 3х1 в количестве от 1 до 4.

Столбец – предназначен для большого количества кадров, один из популярных интернет форматов для комиксов.

Квадрат – еще один популярный формат 1x1 в интернете и является альтернативной версией стрипа.

Один кадр – для художников, любящих раскрывать все в одной картинке 1x1.

Рисуя раскадровку следует тщательно прорабатывать сцены и грамотно размещать фреймы на страницы так как им может не хватить места. В этом случае лучше обратиться к сценарию и еще раз продумать эту страницу.

Также можно использовать уже готовый макет как инструкцию по работе. Такие макеты можно найти в других комиксах или в специальных программах, например, в MangaStudio.

Как правило, диалоги в комиксах располагаются слева на право, исключением будет японская манга и манхва где диалоги идут с права налево. Исходя из этого следует располагать героев и сцены по правилу слева на права. Несоблюдение этого правила может привести к перекрестным и непонятным диалогам, к нечитабельности или вовсе к неподходящим диалогам в данной сцене.

Фон в комиксе помогает сделать единым фреймы на странице и поэтому он всегда должен следовать общей истории. Игра со светом и тенью помогает более качественно передать атмосферу и настроение. Также можно использовать различные кисти и текстуры для создания эффектов.

В обычных комиксах используется шрифт comicansMS, но можно так же использовать рукописный текст. Следует помнить, что текст не должен преобладать над рисунком.

Процесс создания комикса схож с процессом создания мультфильма, из-за чего такие понятия как дальний и крупный план имеют важную роль при создании комикса. Дальний план, как и общий показывает героя целиком, средний служит для перехода в крупный план. В ближнем плане показывается лицо персонажа и его эмоции.

По завершении раскадровки, следует выделить место под текст и диалоговые пузыри. Не рекомендуется составлять текст после линейного

рисунка, так как есть правило -диалоговое окно рисуется поверх текста, а не текст внутри окна. Следуя правилу в раскадровке следует выделить пространство под будущий текст. Диалоги должны быть емкими или же краткими. Необходимо помнить и про звуковые эффекты.

Существует несколько видов диалоговых пузырей, и их можно использовать по-разному в зависимости от реплик героя и ситуации в сюжете. Всегда должно быть место между текстом и границами пузыря. Нужно быть осторожным с видами диалоговых пузырей что бы не вызывать путаницу.

Как говорилось ранее, диалоговые пузыри в комиксах располагаются слева на право. У персонажа говорящим первым, диалоговый пузырь всегда располагается слева с верху, а у персонажа говорящим вторым, справа.

Лайн арт, это часть создания комикса, требующая от вас всех ваших навыков и умений.

Заключительный этап – это оформление комикса, его подача.

В коротких веб комиксах всегда должен присутствовать логотип или название автора, а в комиксах больших все это находится на обложке. В коротких стрипах нет нужды в названиях глав и так далее в отличие от больших комиксов которые обязательно имеют название главы. Так же не стоит забывать про нумерацию страниц, это облегчает работу как автору, так и читателю.

2.2 Компьютерная графика и ее возможности в создании комиксов

В XXI веке рисование является доступным для большой аудитории, сейчас каждый человек даже без образования способен создать свой комикс. С использованием компьютерных программ создание комикса стало легче чем рисование от руки. Под компьютерной графикой подразумевают иллюстрации, созданные на ПК с помощью специальных устройств ввода, например, мышь или графический планшет.

На ПК существуют различные программы, или ПО, для создания комиксов и иллюстраций. Самым знаменитым и продвинутым в этом плане можно считать AdobePhotoshop, а более простая и популярная у новичков программа для этого PainToolSAI.

Так же облегчает работу и то, что в программе можно хранить макеты страниц и в любой момент воспользоваться ими. И с созданием героев тоже, их могут нарисовать, а могут взять уже готовых.

Огромный выбор инструментов и создание своих собственных так же облегчает работу.

По мимо ПК главным инструментом для создания комиксов является графический планшет. Графический планшет позволяет максимально точно передать поведение некоторых кистей, а также контролировать размер кисти степенью нажатия что бы делать линии более живыми. Использование планшета позволяет быстро и удобно создавать комиксы и иллюстрации, и экономно в долго срочной перспективе.

2.3. Описание проектной концепции учебно-тематического комикса

У детей и подростков, создание комиксов формирует и развивает воображение, пространственное мышление, рисовальные и писательские навыки. Проста и понятная технология создания комикса играет большую роль в обучении детей. К сожалению очень мало ДХШ и ДШИ имеют достаточно простых технологий создания комиксов. Поэтому разработка комикса, направленного на восприятие его как направление в изобразительном и литературном искусстве важна.

В процессе творческой деятельности было решено, создать учебно-тематический комикс средствами компьютерной графики на основе этапов, направленных на создание учащимися собственного комикса.

Требования к комиксу:

1. Оригинальность.
2. Стилистика.
3. Привлекательность.
4. Выразительность.
5. Информативность.

Название комикса – это первое что видит потребитель. Оно должно включать в себя:

- отражение специфики поставленных задач в комиксе;
- соответствие названия содержанию комикса;

Элементы визуальной части комикса:

- наброски сцен и персонажей
- стилистика и техника исполнения
- цветовое решение
- используемые шрифты

Для названия комикса было выбрано название описывающего выбор цвета персонажем, который обожает черный цвет: OnlyBlack. Также на название повлиял выбор делать комикс в стиле манги и черно белых цветах.

В комиксе использованы изображения и диалоги, характеризующие персонажей. Общение между друзьями описывает небольшую комическую сцену из их повседневной жизни. Поэтому обязательно нужно сделать персонажей интересными и запоминающимися для подростков.

В комиксе используются уже придуманные автором персонажи, созданные для комиксов комедийного жанра. Шрифт помогает передать настроение и тон персонажей.

Первая проблема в создании комикса может возникнуть из-за не хватки сценарного опыта, которая может отразиться в диалогах.

Вторая проблема заключается в показе направленности комикса. Оно должно содержать в себе определенные черты для создания комикса.

Третья проблема заключается в недостаточно понятном и усваиваемым материалом, предоставленном при изучении комиксов.

В ходе создания учебно-тематического комикса были описаны этапы по созданию комикса и созданы соответствующие изображения. Подробно этапы представлены в *приложении 1* и *приложении 2*.

Данный комикс изготавливался почти с нуля, единственное что уже было готово – это персонажи. Поскольку комикс ориентирован на подростковую аудиторию. Сложность была в создании сюжета интересного для данной возрастной категории, а также выбора стиля для комикса.

В качестве героев были взяты персонажи автора, которые были нарисованы до этого, так как персонажи почти всегда изображались как комические и подходили по стилю рисовки.

При создании данного комикса были выбраны программы MangaStudio и AdobePhotoshop. В MangaStudio существуют макеты с разными фреймами, что облегчает работу для новичка, а AdobePhotoshop из-за своего функционала в редактировании и работы с цветом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Создание комиксов средствами компьютерной графики является прекрасным способом приучить детей к литературе и параллельно развить у них художественные способности. В наше время быстрого развития технологий, этот способ является доступным для любого человека.

Целью выпускной квалификационной работы является разработка технологии создания комикса средствами компьютерной графики.

В соответствии с поставленными задачами был получен следующий результат:

1. Проведен анализ тематической литературы.
2. Проведен анализ графических аналогов.
3. Выявлены возможности компьютерной графики в создании комиксов.
4. Разработана технология создания комикса средствами компьютерной графики.
5. Создан учебно-тематический комикс «OnlyBlack»

В ходе работы были рассмотрены варианты поэтапного создания комикса и его концепции средствами компьютерной графики.

Таким образом задачи, поставленные в выпускной квалификационной работе, были выполнены.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Скотт МакКлауд. Создание комикса. – М.: Белое яблоко, 2019. – 272 с.
2. Скотт МакКлауд. Понимание комикса. – М.: Белое яблоко, 2016. – 216 с.
3. Аноним. Комикс как вид искусства // DISIMA.RU URL: <https://disima.ru/vse-o-komiksax/istoriya-marvel/> (дата обращения: 20.04.2019)
4. Аноним. История MARVEL // DISIMA.RU URL: <https://disima.ru/vse-o-komiksax/istoriya-marvel/> (дата обращения: 23.04.2019).
5. Аноним. История комиксов: рождение супергероев // Дилетант. Исторический журнал для всех URL: <https://diletant.media/articles/26254609/> (дата обращения: 21.04.2019).
6. Грег Альберт. Техника исполнения: основы рисунка. Грег Альберт и Рейчел Вульф. – Минск.: Поппури, 2010. – 128 с.
7. Механик, Наум Соломонович. Основы пластической анатомии / Н. Механик. – Репр.воспр.изд. 1958. – М.: Шевчук В., 2011. – 349 с.
8. Сергей Кавтарадзе. Семь книг о логике и архитектуре. Анатомия архитектуры. – М. : Издательский дом Высшей школы экономики, 2015. - 810 с.
9. Макарова М.Н. Перспектива. Учебное пособие. – М.: Академический Проект, 2005 .— 400 с.
10. Джейсон Саймонс. Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстрации. /Пер. с англ. А.В. Банкрашкова. – М.: АСТ; Астрель, 2008.– 256 с.
11. Петер Йенни: Взгляд художника. Развиваем воображение и находим источник вдохновения. – М.: Манн/ Иванов и Фербер, 2019. - 216 с.
12. Мосин Иван. Мировое искусство. Оптические иллюзии в живописи и графике. СПб.: Кристалл, 2007. — 176 с.

- 13.Панксенов Г.И. Живопись. Форма, цвет, изображение. – М.: Академия, 2008. — 184 с.
- 14.Торспеккен Томас. Городской рисунок. Полное руководство. – СПб.: Питер, 2015. — 128 с.
- 15.Роберт Шаффлботэм. Photoshop CC для начинающих. – М.: Эксмо-пресс, 2017 - 272 с.
- 16.Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии. – М.: ИПО МО Россия, 1995. – 336 с.
- 17.Белкин А.С. Основы возрастной педагогики. – М.: Академия, 2000. – 190 с.
- 18.Семенюк Л.М. Хрестоматия по возрастной психологии. – М.: Институт практической психологии, 1996. – 304 с.
- 19.Лин М.В. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования во всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта: архитектура, ландшафтный дизайн, дизайн интерьеров, графический дизайн. /Пер. с англ. О.П. Бурмаковой. – М.: АСТ, Астрель, 2012. – 199 с.
- 20.Казакова, Т. Г. Теория и методика развития детского изобразительного творчества / Т. Г. Казакова. – М.: Владос, 2006. – 271 с.
- 21.Григорьева, О.А. Особенности развития творческого воображения старших дошкольников. – Казань.: Молодой учёный, 2014. – №20. – 568-569 с.
- 22.Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. – СПб.: СОЮЗ, 1997. – 96 с.
- 23.Смолянов Г.Г. анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. – М.: ВГИК, 2005. – 128 с.
- 24.Гайнетдин Д.М. Педагогический потенциал изобразительного искусства в развитии готовности подростков – М.: Просвещение, 2015. – 237 с.

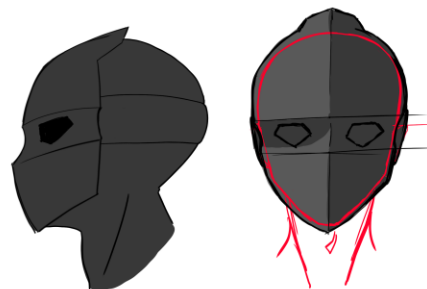
- 25.Педхем Ч. Восприятие света и цвета // Ч. Педхем, Дж. Сондерс. –М.: Мир, 1978. – 256 с.
- 26.Дополнительное образование детей: Учеб.пособие для студентов вузов/ Под ред. О.Е. Лебедева. — М.: Владос, 2003. — 256 с.
- 27.Ермолинская Е.А. Современные технологии развития изобразительной деятельности детей / Е.А. Ермолинская // Воспитатель ДОУ. – М.: 2016. – № 1. – 81-92 с.
- 28.Лук, А. Н. Мышление и творчество / А. Н. Лук. – М. : Политиздат, 1976. – 133 с.
- 29.Методика обучения изобразительной деятельности и конструированию: учебное пособие / Под ред. Н.П. Сакулиной, Т. С. Комаровой. – М.: Бук, 2009. – 272 с.
- 30.Додсон б. Ключи к искусству рисунка. – М.: Поппури, 2000г. – 105 с.
- 31.Гордон Л. Рисунок. Техника рисования фигуры человека в движении. – М.: Эксмо-Пресс, 2000. – 128 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Рисунки сделаны в программе Adobe Photoshop







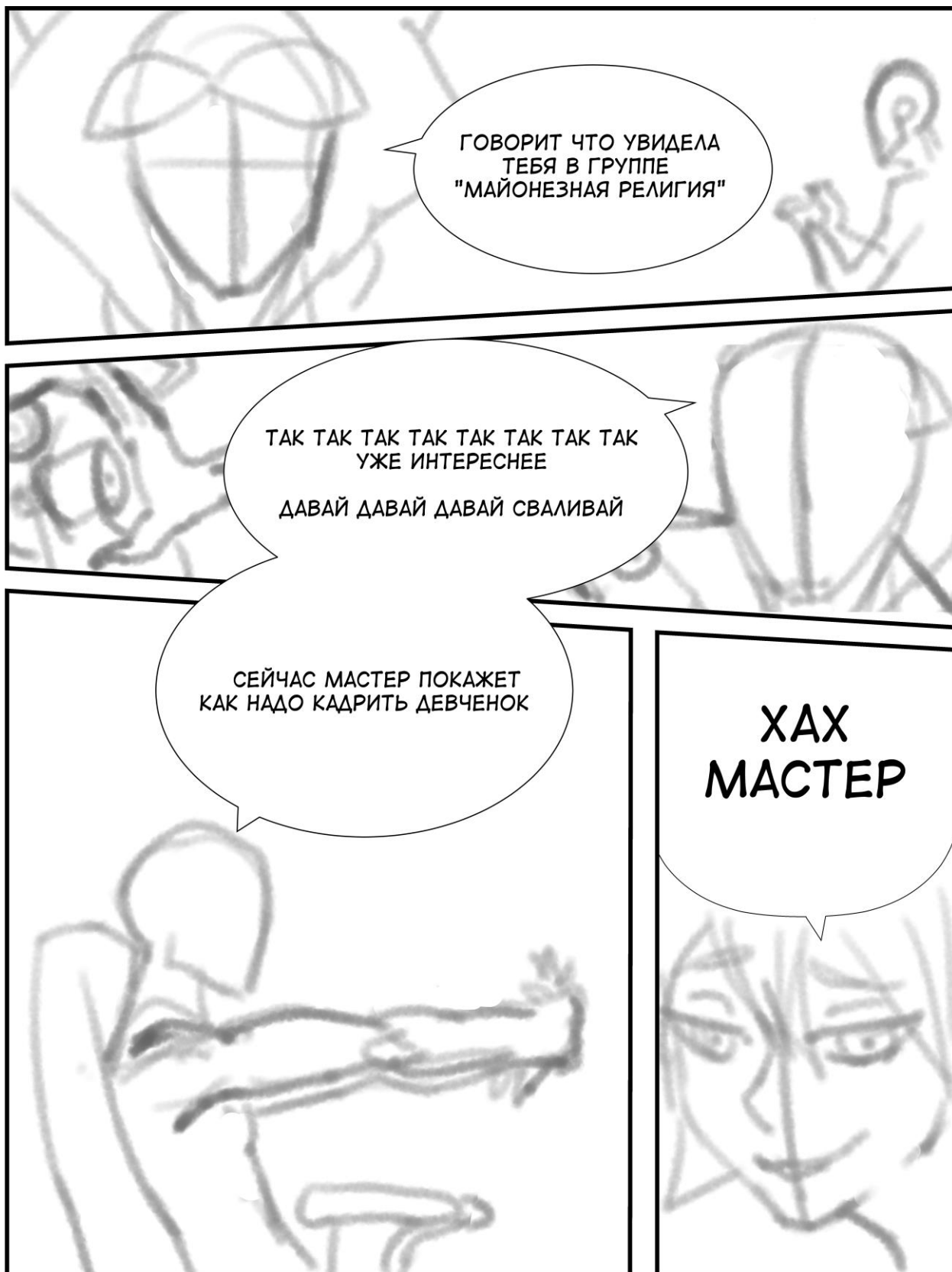
Этапы разработки комикса

Размещение текста



Этапы разработки комикса

Набросок



Этапы разработки комикса

Лайнарт



Покрас



ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Планшеты

ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ КОМИКСОВ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ



ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ СТРАНИЦЫ КОМИКСА



Выпускная квалификационная работа Исполнитель: Соловьев Павел Дмитриевич, студент группы ДИГ-15.01 Научный руководитель: Кордашев Арсен Владимирович Югорский государственный педагогический университет, Екатеринбург



ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ КОМИКСОВ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ



1 СТРАНИЦА



3 СТРАНИЦА

СТРАНИЦЫ КОМИКСА

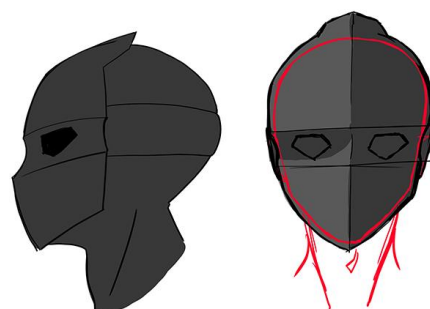


2 СТРАНИЦА



4 СТРАНИЦА

Выпускная квалификационная работа. Исполнитель: Соловьев Павел Дмитриевич, студент группы ДИТ-15.01. Научный руководитель: Кардашев Арсен Владимирович, Уральский государственный педагогический университет, Екатеринбург.



РИСУНКИ СДЕЛАНЫ С ПОМОЩЬЮ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И БУМАГИ

Выпускная квалификационная работа Исполнитель: Соловьев Павел Дмитриевич, студент группы ДИГ-15.01 Научный руководитель: Кардашев Арсен Владимирович Южно-уральский государственный педагогический университет, Екатеринбург



Обложка комикса



